

ABSTRAK

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar”** ini ditulis oleh Rizqi Amalia, NIM. 1725143258, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Tulungagung.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar Aqidah Akhlak, Hasil Belajar Aqidah Akhlak

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik rendah dikarenakan beberapa faktor. Diantara faktor tersebut adalah metode pembelajaran kurang menarik, siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran, serta siswa kurang termotivasi untuk belajar karena menganggap Aqidah Akhlak membosankan. Dengan demikian diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial tentang situasi sosial.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar? (2) Adakah perbedaan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar?. (3) Adakah perbedaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar?.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. (2) Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. (3) Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen, desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t-test* dan uji Manova.

Pada analisis data menggunakan Uji Manova menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,038. Sehingga terdapat pengaruh pada motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara

kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$. Jadi terdapat perbedaan pada hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

ABSTRACT

Thesis with the title "***The Effect of Role Playing Method to the Motivation and the Result of Moral Lesson Learning of the Students Class five at State Islamic of Elementary School 14 Blitar Regency***" was written by Rizqi Amalia, Student Registered Number. 1725143258, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Department of Elementary School Teacher Education, State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung.

Keywords : The Role Playing Learning Method, the Motivation of Moral Lesson Learning, the Result of Moral Lesson Learning

This research is motivated by the result of moral lesson learning of the students lower due to several factors. Among these factors are less interesting learning methods, students are not involved in the learning process, as well as students are less motivated to learn because they think the moral lesson boring. Thus the required new innovation in learning, one using *Role Playing* method. *Role Playing* method is a play without a script, without training beforehand so spontaneous, the problem that is portrayed is the social situation about the social situation.

The problems of this research were (1) What is the effect of *Role Playing* method to the motivation and the result of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency? (2) Are there differences in *Role Playing* method to the motivation of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency ?. (3) Are there differences in *Role Playing* method to the result of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency ?.

The purpose of this research was (1) Determine whether or not the effect of *Role Playing* method to the motivation and the result of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency. (2) Determine whether or not the differences in *Role Playing* method to the motivation of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency. (3) Determine whether or not the differences in *Role Playing* method to the result of moral lesson learning of the students class five at state islamic of elementary school 14 blitar regency.

This research uses a quantitative approach to the type of *Quasi-Experiments*, the design used is *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Goal of this research is the students of class five at State Islamic of Elementary School 14 Blitar Regency. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. Hypothesis test used is the *t-test* and test *Manova*.

In the analysis of data using *Manova* test showed that the *Sig. (2-tailed)* was 0.038. So that there is an influence on the motivation and the result of moral lesson learning of students between experimental class which teaching by *Role Playing* method. Based on the test results of *t-test* showed that the *Sig. (2-tailed)* was

0.001. Based on the criteria indicate that $0.001 < 0.05$. So there is a difference in the motivation of moral lesson learning of students between experimental class which teaching by *Role Playing* method. Based on the test results of *t-test* showed that the *Sig. (2-tailed)* was 0.002. Based on the criteria indicate that $0.002 < 0.05$. So there are differences in the result of moral lesson learning of students between experimental class which teaching by *Role Playing* method.

الملخص

هذا البحث العلمي بال موضوع "تأثير طريقة دور اللعب (role playing) على دوافع ونتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار" الذي كتبته رزقي أماليا، رقم دفتر القيد ١٧٢٥١٤٣٢٥٨، كلية التربية والعلوم التعليمية، تربية معلم المدرسة الإبتدائية، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج.

الكلمة الأساسية : طريقة تعليم دور اللعب، ودوافع، ونتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق.

خلفية البحث من هذا البحث يعني نتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب أقل لأنها توجد بعض العوامل. ومن تلك العوامل التي تحتوى طريقة التعليم أقل من الممتعة، والطلاب لا تشارك في عملية التعليم، وأيضاً الطلاب أقل حماساً للتعلم لأنهم يعتقدون درس العقيدة الأخلاق مملة. ولذلك الذي يحتاج الإبتكار الجديد في التعليم، واحد من طريقة التعليم يعني باستخدام طريقة دور اللعب. طريقة دور اللعب هي التمثيلية دون النصي، ودون التدريب المسبق حتى يُعمل بفعالية جداً، والمشكلة التي تُساهم هي تتعلق عن الوضع الاجتماعي للوضع الاجتماعي.

مسائل البحث في هذا البحث يعني : (١) ما هو تأثير طريقة دور اللعب على دوافع ونتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار ؟ (٢) هل هناك فروق في طريقة دور اللعب على دوافع التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار ؟ (٣) هل هناك فروق في طريقة دور اللعب

على نتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار؟

أهداف البحث في هذا البحث يعني : (١) لمعرفة موجود أم لا عن تأثير طريقة دور اللعب على دوافع ونتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار ؟ (٢) لمعرفة موجود أم لا عن الفروق في طريقة دور اللعب على دوافع التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار ؟ (٣) لمعرفة موجود أم لا عن الفروق في طريقة دور اللعب على نتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار ؟

هذا البحث الذي يستخدم مدخل الكمي بنوع شبه التجريبية (*quasi eksperimen*)، وتصميم الذي يستخدم يعني الإختبار المشاركة "نونيكوفالينت" (*Nonequivalent Post-test*) - تصميم المجموعة الضابطة فقط (*Only Control Group Design*). القصد من هذا البحث يعني الطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الأربع عشر مدينة باليتار. طريقة جمع الحقائق التي تُستخدم يعني الملاحظة والمقابلة والإستبيانة (*angket*) والإختبار والتوثيق. إختبار الفرضية (*hipotesis*) الذي يُستخدم يعني اختبار-*t-test* واختبار-*Manova*.

في تحليل الحقائق التي تُستخدم يعني اختبار-*Manova* الذي يدلّ على أنّ قيمة سيج (*Sig*) هي ٠٠٣٨ -٢ ("tailed") . حتى يكون هناك تأثير على دوافع ونتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب بين الفصل التجريبي (*eksperimen*) الذي يستخدم بطريقة دور اللعب. واستند على نتائج اختبار-*t-test* الذي يدلّ على أنّ قيمة سيج (*Sig*) (٢ -) هي ٠٠٠١ ("tailed") . واستنادا إلى المعايير التي تدلّ على أنّ ٠٠٠٥ > ٠٠٠١ .

ولذلك يوجد الفرق على دوافع التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب بين الفصل التجاري (*eksperimen*) الذي يستخدم بطريقة دور اللعب. واستند على نتائج اختبار "t-test" الذي يدلّ على أنّ قيمة سيج (*Sig*) ("tailed" - ٢) هي ٠٠٠٢ . واستناداً إلى المعايير التي تدلّ على أنّ $0.002 > 0.005$. ولذلك يوجد الفرق على نتائج التعلم من درس العقيدة الأخلاق للطلاب بين الفصل التجاري (*eksperimen*) الذي يستخدم بطريقة دور اللعب.